21984

7 7 9

ТУ-19-241-82

8

1


студия
ДИАФИЛЬМ

08—3—944


Золотые
клюшки



—Здравствуйте, ребята! Я—Петя Ёршиков, капитан дворовой команды юных хоккеистов. Мы играем на приз клуба «Золотая шайба».



По всей стране в состязаниях клуба «Золотая шайба» участвует более трех миллионов мальчишек. Это ребята от 12 лет и старше...



А вы, октябрята и старшие дошкольники, вы—наша смена. Вас ведь тоже целая армия, и не зря фабрики и заводы делают десять миллионов детских пластмассовых клюшек в год.



Вот я и хочу помочь вам подготовиться к тому, чтобы некоторое время спустя и вы стали членами дворовых хоккейных команд.



Есть интересные игры для маленьких хоккеистов. Они помогут овладеть быстротой скольжения на коньках, меткостью ударов по шайбе, взаимодействию при передаче шайбы.



И, наконец, самое главное — научат дружбе. Чем дружнее ребята между собой, тем лучше получается у них игра в хоккей.



«ГОНКИ С ШАЙБОЙ». На ледяной площадке у старта и финиша поставьте флажки. Участвуют две-три команды, по пять человек в каждой. Ребята по очереди гонят шайбу до флажка и обратно.



На старте нужно передать клюшку своему товарищу, как эстафету. Команда, пришедшая первой, выигрывает. Дистанция от старта до финиша 15—25 метров.



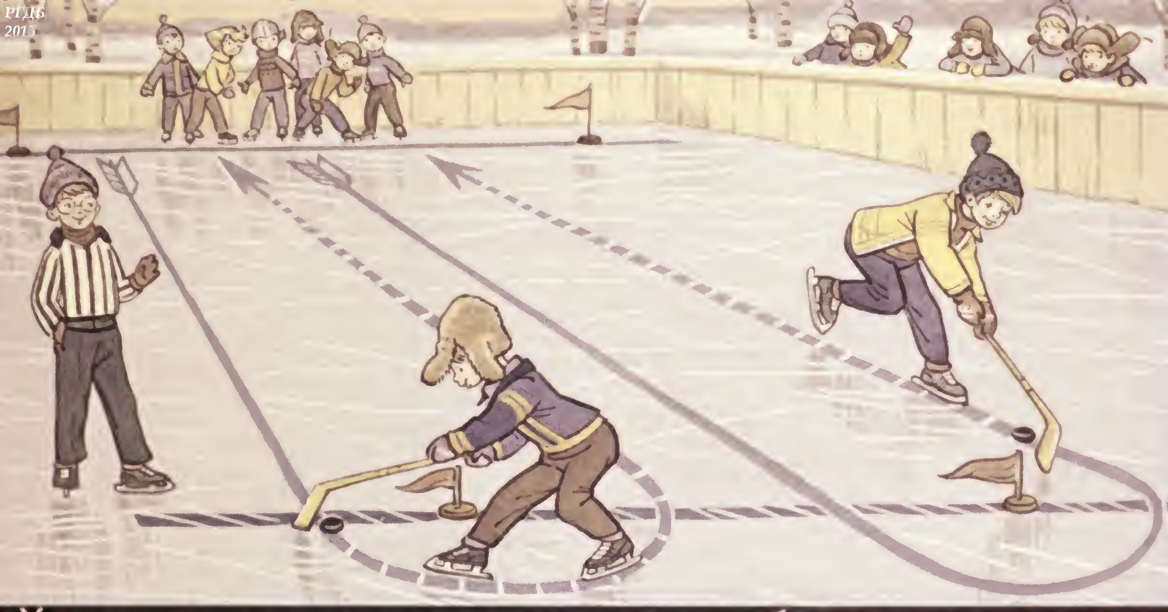
«ВЬЮНОК». Тут тоже нужны быстрота и ловкость. На дистанции в 15—20 метров расставляют флажки или цветные кегли. Шайбу нужно гнать вьюнком, не пропуская ни одной кегли. Команда, раньше выполнившая задание, выигрывает.



Интересно провести игру «ЗИГЗАГ-ЭСТАФЕТА». Расстановка флажков и кеглей та же, что и во «вьюнке», но в каждой команде—чётное число играющих. Одновременно бегут двое—справа и слева от флажков, передавая шайбу до конечного флажка и обратно.



Для ребят, которые овладели простой пасовкой, я советую игру «ПАС-РИКОШЕТ». Вдоль борта хоккейной площадки ставятся флажки или кегли. По шайбе нужно бить так, чтобы она отскочила от борта рикошетом мимо очередной кегли. Кто быстрее прошёл дистанцию, тот и победил.



Хоккеист должен уметь кататься быстро не только вперёд, но и назад, и при этом не терять шайбу. Вот игра «ОМАРЫ». Скользя спиной вперёд, играющие ведут за собой шайбу до флажка и обратно. Побеждают игроки, сумевшие быстрее своих товарищей пройти дистанцию.



Чем быстрее хоккеист умеет скользить на коньках, тем легче ему выйти победителем. Поэтому маленькие хоккеисты должны тренироваться, гоняя гимнастический обруч своей клюшкой. Кто быстрее пришёл к финишу, тот победил.



Можно разнообразить игру, гоняя обруч не по прямой, а по извилистой линии, обводя флажки или кегли то справа, то слева.



В этой игре ребята приучаются умело управлять клюшками, чтобы СКОЛЬЗЯЩАЯ БУЛАВА (или кегля) не упала. Если булава упадёт—её поднимают, ставят на лёд и продолжают гонку. Кто пришёл первым—тот победил.



Если у вас будут деревянные клюшки (они прочнее), можно устроить гонки ВЕРХОМ НА КЛЮШКЕ. Один садится на клюшку, а второй тянет его до флажка на финише. Там играющие меняются местами. Выигрывает пара, скорее вернувшаяся на старт.



Все ребята любят играть в салки. Можно играть в салки и на коньках. Юные хоккеисты гонят по льду цветную пластмассовую шайбу. Водящий—салка. Кого заденет шайба, тот становится на место водящего. Играющие могут подпрыгивать, приседать, лишь бы их не коснулась шайба.



Можно тренироваться и в силовой борьбе. Для маленьких—это игра в «ПЕТУХИ». На льду рисуют круг. В него входят двое.



Каждый скользит на одном коньке. Клюшка в руках за спиной. Можно толкаться плечом. Кто опустится в круге на два конька или выедет за пределы круга, выбывает из состязания, на его место вступает новый игрок.



Каждый хоккеист должен уметь хорошо прыгать. Положите на лёд четыре клюшки и прыгайте в длину. Сначала прыжок будет в метр, а потом в полтора-два и более. Кто дальше всех прыгнул, тот и победил. Игра называется «ПОПРЫГУНЧИКИ».



Как бы ловко и быстро ни действовал хоккеист, победу решает меткость. Надо уметь точно попадать в ворота. В воротах ставят кегли с цифрами...



...и бьют с дистанции в 5 метров. Кто повалит кеглю, получает столько очков, сколько на ней обозначено.



Можно устроить тир для хоккеистов, где вместо вратаря стоит выпиленный из доски пингвин. Фигуру пингвина передвигайте вправо и влево.



Хоккеисты любят дежурить у ворот соперников и получать «ПАС НА ПЯТАЧОК». В этой игре засчитываются только те голы, которые забиты с паса.



Ещё одна игра. Попросите своих старших товарищей нарисовать на льду вот такую мишень из трёх кругов. Сами расположитесь у флажков или кеглей, но не ближе, чем в 5—7 метрах от наружного края.



Играющие по очереди стараются своими шайбами попасть в мишень. Кто попал в центральный круг—получает 5 очков, кто во второй—3 очка, а кто в третий, самый большой,—одно очко.



28

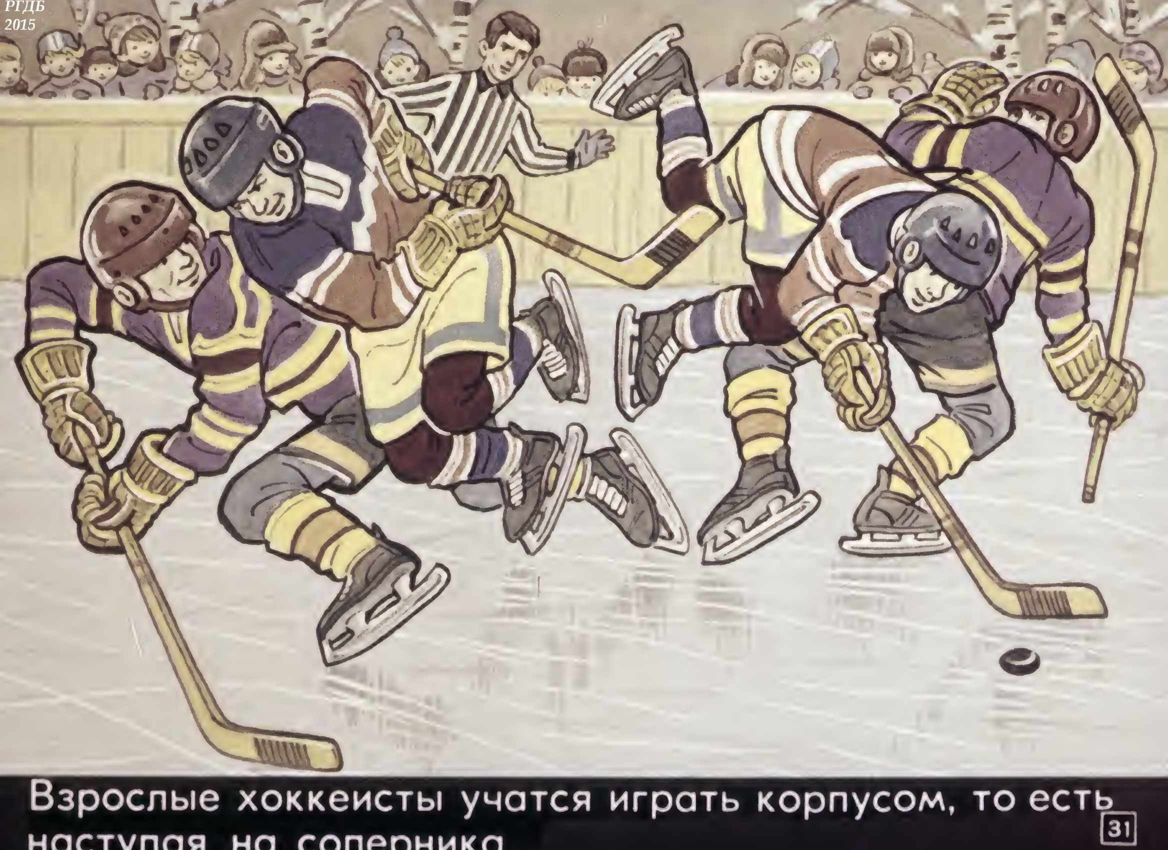
Но первое попадание еще не обозначает числа набранных очков. Дело в том, что каждый своей шайбой старается вытолкнуть из круга шайбу соперника. Только когда все пробьют по мишени, подсчитывают, сколько очков завоевали наиболее удачливые игроки.



Мишень для шайб может быть не только нарисованной на льду, но и стоячей, с отверстиями-лузами. Попадание в лузу дает столько очков, сколько над ней написано. Если мишень защищает вратарь—число очков удваивается.



Нужна хоккеистам и расторопность. Её можно развить в игре «МУШКЕТЁРЫ». На льду нарисовано два круга, в центре каждого круга шайба другого цвета. Кто выбил шайбу из круга соперника, тот и победил.



Взрослые хоккеисты учатся играть корпусом, то есть наступая на соперника...



...а маленькие хоккеисты могут играть в «ТОЛКАЧИКИ». Они входят в круг и стараются плечом вытеснить из круга своего соперника. Кто окажется хотя бы одной ногой за пределом круга, тот проиграл. А победитель приглашает в круг следующего соперника.



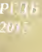
Разделите ледяную площадку на три части. В каждой по 5 метров ширины и до 8—10 метров длины. Одновременно играют две команды по пять человек. Они располагаются в крайних площадках ледяного поля. У каждой команды по три шайбы своего цвета.



По свистку судьи, который находится в центре, ребята, перепасовывая шайбы друг другу, отправляют их на сторону соперников так, чтобы на одной из сторон оказалось шесть шайб, а на другой—ни одной. Тогда команда выиграет 6 очков.



Если же одна шайба застрянет на средней—нейтральной площадке, а пять окажутся на одной стороне, то выигрыш составит только два очка. Играют два тайма по 5 минут. Выигрывает та команда, которая больше раз освободится от своих шайб и загонит их на площадку соперников.



Много увлекательных игр с клюшками могут провести маленькие хоккеисты. Вот, например, игра «КОТЁЛ». Это старинная русская игра, только в старину играли в неё не шайбой, а кусочком льда...



Нарисуйте в центре ледяной площадки мишень—кружок диаметром в 50 сантиметров. Расположитесь по кругу, но не ближе чем 5—10 метров от центра.



У центральной мишени находится водящий. Он защищает её, а остальные перепасовывают шайбу друг другу и стараются неожиданным ударом попасть в мишень. Кто попал—становится на место водящего.



Чем больше игр с клюшками вы проведёте, тем лучше овладеете игрой в хоккей, и ваши клюшки станут «золотыми». До свиданья, ребята! До свиданья, наша смена! Растите ловкими, сильными, умелыми...



КОНЕЦ

Автор мастер спорта СССР САМСОН ГЛЯЗЕР
Художник А. ОРЛОВ
Редактор Т. СЕМИБРАТОВА
Художественный редактор А. МОРОЗОВ

Д-300-74

Студия «Диафильм» Госкино СССР, 1974 г.
101000, Москва, Центр,
Старосадский пер., д. № 7

Цветной 0-30